

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI SUHU

Dina Yulinar, Edy Tandililing, Diah Mahmuda

Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Untan

Email : edinayulinar@gmail.com

Abstract

This study aimed to find out the differences between student learning outcomes before and after by using the snakes and ladders game as a media in the temperature material in class VII Darut Tauhid Sungai Sungai Raya School and to find out the effect size of student learning outcomes before and after using snakes and ladders game as a media in temperature material in class VII SMP Darut Tauhid Sungai Raya. The research method used was a quantitative method (experiment). The type of research used was Pre-Experimental with the design of One-Group-Pretest-Posttest-Design. The sample of this study was students of class VII B. Based on the results of data analysis, the difference in average learning outcomes scores from 40.43 to 72.21 or with a difference in the average score of 31.78, as well as the specifications obtained from the increase in students learning outcomes worth 0.53 with a moderate category tested using n-gain test. It indicated that the effect size of before and after using the snakes and ladders game as a media in this study has an effect of 48.61% to improve student learning outcomes after using snakes and ladders game as a media on temperature material.

Keywords: *Learning Outcome , Snakes Ladders Game.*

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu minat belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki minat belajar yang tinggi. Minat belajar merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, karena tanpa adanya minat dari peserta didik proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara maksimal. Menurut Djaali (2012), minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan menurut Djamarah (2010), belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan

lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah ketertarikan individu pada aktivitas tanpa ada paksaan dalam kegiatan belajar untuk memperoleh suatu perubahan yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari minat, maka peserta didik yang belajar itu akan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar peserta didik. Menurut Jihad dan Haris (2013: 14) bahwa, “hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”. Hasil belajar tampak

terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Baik dan buruknya hasil belajar peserta didik bergantung pada proses belajar dan mengajar antara guru dan peserta didik.

Proses belajar dan mengajar akan berjalan apabila pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Agar apa yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik yakni guru harus menimbulkan minat peserta didik meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks kurikulum 2013, untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus memperhatikan faktor-faktor pembelajaran yang diantaranya adalah media dan metode serta pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satunya faktor yang harus diperhatikan yaitu penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pengajaran.

Menurut Dzamarah (2010), “media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”. Media pembelajaran merupakan alat membantu guru dalam menyampaikan materi pengajaran. Menurut Nanang (2016), “penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar, hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru atau pengajaran dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien”. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dikelas.

Materi yang disampaikan oleh setiap guru mata pelajaran berbeda-beda. Setiap materi pelajaran menggunakan metode dan media pembelajaran yang juga berbeda-beda. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang ada di

Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kemendikbud (2013) menyatakan bahwa IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. IPA dirancang secara terpadu yang meliputi fisika, biologi, dan kimia. Mengingat pentingnya mempelajari mata pelajaran IPA disekolah, maka perlu adanya kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Berdasarkan hasil observasi didalam kelas pada hari Jum'at 28 September 2018 pada materi klasifikasi makhluk hidup, ditemukan dalam proses pembelajaran terdapat guru menggunakan metode ceramah dan diskusi. Media yang digunakan adalah buku paket IPA KEMDIKBUD yang dipegang oleh guru dan peserta didik dan papan tulis. peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran untuk dapat memberikan informasi yang berpengaruh terhadap perilaku peserta didik saat proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di sekolah SMP Darut Tauhid Sungai Raya pada tanggal 1 Oktober 2018 didapatkan bahwa guru mengajar dengan metode ceramah dan diskusi. Menjelaskan materi dengan buku paket dan papan tulis sebagai medianya. Guru juga mengalami kesulitan lainnya yaitu ketika guru mengajar dikelas, dijumpai ada peserta didik kurang termotivasi dalam belajar terlihat dari saat proses belajar dan mengajar ada peserta didik yang mengantuk dan partisipasi peserta didik dikelas yang masih rendah. Permasalahan yang dihadapi oleh guru, perlu segera diatasi dengan memilih dan menggunakan media yang efektif dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA. Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan dan memberikan perubahan pada hasil belajar peserta didik terutama pada aspek kognitif (pengetahuan). Pemilihan media pembelajaran yang efektif adalah media

yang melibatkan banyak indera dan penggunaannya.

Salah satu instrumen penting yang ada dalam pembelajaran yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi peserta didik dalam belajar IPA dapat meningkat yaitu melalui media visual berbentuk permainan edukatif. Salah satu media visual berbentuk permainan edukatif dinilai sangat efektif untuk mengulang (*review*) bab-bab tertentu dalam pelajaran yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh siswa dan kurang efektif apabila disampaikan secara verbal (Nugrahani, 2007). Demi tercapainya hasil belajar peserta didik dengan memotivasi peserta didik, penelitian eksperimen ini akan menerapkan permainan ular tangga, permainan ini tidak asing dilakukan oleh siswa. Media pembelajaran ular tangga ini selain mengajak peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran juga melatih aspek seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam pembelajaran.

Menurut Husna (2009), permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikan dapat membuat peserta didik antusias dalam bermain. Menurut Sadiman dkk. (2011), media pembelajaran permainan seperti ular tangga dipelajari IPA di SMP memiliki keunggulan dibanding media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif peserta didik untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran kedalam situasi peranan yang sebenarnya dimasyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Permainan ular tangga ini digunakan diakhir pembelajaran sebagai sarana bagi peserta didik untuk mereview penjelasan materi yang telah disampaikan oleh guru. Media permainan ular tangga ini

digunakan karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan terkait dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik memahami materi tidak hanya menghafal, tetapi melalui permainan ular tangga peserta didik diharapkan lebih memahami materi tersebut, serta menumbuhkan sifat sosial peserta didik. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti mengadakan penelitian eksperimen dengan judul Kefektifan Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Suhu di kelas VII SMP Darut Tauhid Sungai Raya. Melalui media permainan ular tangga diharapkan dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran memberikan hasil positif terhadap hasil belajar serta diharapkan menjadi bahan perbandingan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang paling tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif (eksperimen). Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2014: 107). Penelitian dilakukan pada satu kelompok peserta didik (kelompok eksperimen).

Metode eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental*. Penelitian ini menggunakan desain rancangan *one-group-pretest-posttest-design*. Menurut Sugiyono (2012:112) desain *one-group-pretest-posttest* ini, “perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan”..

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Darut Tauhid Sungai Raya tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri 2 kelas berjumlah 68 peserta didik. Sampel penelitian ini diambil dengan teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak dan tidak memperhatikan strata

yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2013:64). Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas VII B SMP Darut Tauhid Sungai Raya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran. Teknik pengukuran dalam usulan penelitian ini menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan media ular tangga. Alat pengumpulan data pada penelitian ini berupa *pre-test* dan *post-test berbentuk* pilihan ganda berjumlah 20 soal. Tes yang diberikan dalam penelitian ini adalah materi suhu.

Uji validitas yang digunakan ialah validitas instrumen yaitu Rancangan Rencana Pembelajaran (RPP) dan soal *pre-test* dan *post-test*. Validitas instrumen dilakukan oleh 2 validator yaitu 1 orang dosen pendidikan fisika dan 1 orang guru fisika SMP Darut Tauhid Sungai Raya sebagai sekolah tempat penelitian dilaksanakan sekaligus sebagai sekolah tempat uji coba soal. Hasil rata-rata nilai validitas instrumen sebesar 4,1 dengan kriteria valid.

Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan Kuder-Richardson (KR-20) di SMP Darut Tauhid Sungai Raya. Koefisien reliabilitas yang di dapat sebesar $r_{11} = 0,67$. Sehingga reliabilitas tes tersebut tergolong tinggi.

Prosedur penelitian dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) melakukan prariset ke smp Darut Tauhid Sungai Raya; (2) menyusun desain penelitian; (3) membuat perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian; (4) melakukan validasi perangkat pembelajaran dan instrumen; (5) melakukan uji coba soal tes di kelas VIII SMP Darut Tauhid Sungai Raya; (6) menganalisis data hasil uji coba soal tes; (7) merevisi soal tes setelah mengetahui hasil dari uji coba soal.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) memberikan soal tes awal (*pretest*) atau sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga untuk melihat kemampuan awal peserta didik; (2) memberikan *treatment*, yaitu penerapan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga pada materi suhu; (3) memberikan soal tes akhir (*posttest*) atau setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga untuk melihat kemampuan akhir peserta didik; (4) memberikan skor dan menganalisis *pretest* dan *posttest*.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain: (1) menganalisis hasil data; (2) menganalisis data *pretest* dan *posttest*; (3) mendeskripsikan hasil pengolahan data dan menyimpulkan sebagai jawaban dari masalah dalam penelitian ini; (4) menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik pada penelitian dilihat dari hasil *pretest* yaitu pembelajaran sebelum menggunakan media ular tangga dan *posttest* yaitu pembelajaran sesudah menggunakan media ular tangga. Perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga di kelas VII B serta ketuntasan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga, dapat dilihat secara ringkas pada Tabel 1. rata-rata skor *pretest* dan *posttest* peserta didik pada materi suhu.

Tabel 1. Rata-Rata Skor *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik pada Materi Suhu

Sebelum menggunakan Media Ular Tangga			Setelah menggunakan Media Ular Tangga		
\bar{x}	SD	Ketuntasan (%)	\bar{x}	SD	Ketuntasan (%)
40,43	8,51	0%	72,12	10,23	69%

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata skor siswa

SD = Standar deviasi

% Ketuntasan = $\frac{\text{Ketuntasan Belajar}}{\text{Ketuntasan Belajar (KKM} \geq 75\text{)}} \times 100$

Skor maksimal = 100

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa skor rata-rata *pretest* (sebelum menggunakan media ular tangga) yaitu 40,43 dan standar deviasi 8,51. Adapun skor rata-rata *posttest* (sesudah menggunakan media ular tangga) yaitu 72,12 dan standar deviasi 10,23.

Persentase ketuntasan skor *pretest* sebesar 0% sedangkan persentase

ketuntasan skor *posttest* sebesar 69%, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam perlakuan sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran.

2. Perhitungan *N-Gain*

Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga dalam penelitian ini, maka dihitung menggunakan uji *n-gain* dari data skor *pretest* dan *posttest*. Berikut tabel 2 yang berisi skor *pretest* dan *posttest* peserta didik dikelas VII B SMP Darut Tauhid Sungai Raya.

Tabel 2. Rata-Rata Skor Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Ular Tangga

Kelompok	Sebelum	Sesudah	<i>Gain</i>	<i>N-gain</i>	Kategori
VII B	8,09	14,42	6,33	0,53	Sedang

Data Tabel 2. di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata *pretest* hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan media ular tangga adalah 8,09, selanjutnya meningkat pada *posttest* dengan skor rata-rata 14,42. Lebih lanjut *gain* pada kelas tersebut bernilai 6,33, sedangkan nilai *N-gain* pada kelas tersebut menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep dengan nilai 0,53 kategori sedang.

3. Perhitungan *Effect Size* (ES)

Untuk mengetahui pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada materi suhu di kelas VII SMP Darut Tauhid Sungai Raya, maka dihitung menggunakan *effect size*. Berdasarkan dari hasil perhitungan, diperoleh nilai *effect size* yaitu 2,21 yang tergolong tinggi. Jika dikonversikan kedalam tabel kurva normal dari tabel O-Z, maka diperoleh luas daerah sebesar 0,4861. Hal ini menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga memberikan pengaruh sebesar 48,61% terhadap hasil

belajar peserta didik pada materi suhu di kelas VII SMP Darut Tauhid Sungai Raya.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Darut Tauhid Sungai Raya pada materi suhu. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019, yaitu pada tanggal 21 Januari 2019 sampai dengan 29 Januari 2019 dimana kelas VII B sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 di SMP Darut Tauhid dengan menggunakan satu kelas yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen.

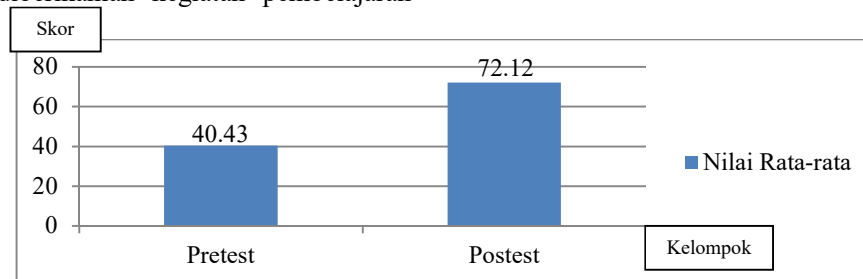
Pertama yang dilakukan dalam penelitian yaitu pemberian soal *pretest* sebelum melakukan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Pemberian soal *pretest* ini bertujuan untuk melihat kemampuan awal peserta didik dalam mengetahui materi yang akan dipelajari. Soal *pretest* yang diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga juga sebagai pembandingan hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media ular tangga.

Untuk mengetahui hasil akhir peserta didik, diberikanlah kegiatan pembelajaran

menggunakan media ular tangga. Didalam setiap pertemuan dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga pada materi suhu. Dalam penelitian ini, materi suhu yang diambil hanya materi pengertian suhu, jenis-jenis termometer dan skala suhu. Dalam penelitian ini dibuat menjadi dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 5x35 menit berdasarkan alokasi waktu disekolah SMP Darut Tauhid Sungai Raya. Pada pertemuan pertama mempelajari materi pengertian suhu dan jenis-jenis termometer suhu.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media permainan ular tangga ini, digunakan tes hasil belajar yang terdiri 20 soal berbentuk pilihan ganda. *Posttest* dilakukan pada setelah diterapkan media permainan ular tangga.

Kegiatan *Pretest* dan *Posttest* diikuti oleh 33 peserta didik, dengan jumlah skor total untuk tes adalah 20. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Diagram Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas VII B

Hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada gambar 4.1 kelas. Pada gambar tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA sebelum diterapkan media permainan ular tangga menunjukkan skor rata-rata nilai 40,43 (*pretest*), sedangkan setelah diterapkan media permainan ular tangga

skor rata-rata nilai 72,12 (*posttest*) dengan selisih perbedaan rata-rata skor 29,69 serta persentase kenaikan diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) sebesar 66,67%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan 66,67% atau terdapat 20 peserta didik yang tuntas dari 33 peserta

didik. Kenaikan hasil belajar peserta didik dapat juga diartikan sebagai ketercapaiannya tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum. Menurut Jihad dan Haris (2012:14) peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Tercapainya tujuan pembelajaran merupakan suatu hasil akhir dari pengaruh dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media permainan ular tangga menyebabkan peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena dapat belajar sambil bermain sehingga peserta didik tidak bosan dengan proses pembelajaran. Hal sesuai dengan hasil penelitian Nila, dkk. (2017:8) menyatakan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media ular tangga bergambar dan dilengkapi pertanyaan dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar sehingga lebih memahami materi yang diajarkan.

Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga dapat dilihat dari nilai analisis data skor rata-rata *pretest* dan *posttest* melalui uji *N-gain* data yang diperoleh nilai 0,53 dengan dikategorikan, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil *posttest* dimana skor rata-rata *posttest* mengalami peningkatan yang lebih tinggi sebesar 6,33 dari pada skor rata-rata *pretest*. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Darut Tauhid Sungai Raya pada materi suhu yang diajarkan melalui penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran.

Selain itu adanya media pembelajaran yaitu media ular tangga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan sistem belajar sambil bermain sehingga dapat menciptakan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran dibanding dengan pembelajaran yang hanya memperhatikan dan mendengarkan ceramah guru. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Sandi

(2016) mengungkapkan bahwa adanya media pembelajaran yaitu permainan ular tangga peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga peserta didik dapat berlatih menggunakan kemampuan mengingat dan menghafal pemahaman konsep untuk memecahkan permasalahan, dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar.

Media ular tangga ini merupakan media visual berbentuk permainan edukatif yang dapat membangkitkan minat belajar dan melatih aspek seperti pengetahuan, keterampilan, dan ingatan peserta didik. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Pemilihan media ular tangga sebagai media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih memahami materi dengan mengulang kembali semua konsep yang telah dijelaskan oleh guru seperti pengertian suhu, cara kerja termometer, dan konversi skala suhu yang dibentuk kedalam pertanyaan pada permainan ular tangga yang harus dijawab dengan benar tanpa melihat catatan untuk mendapatkan nilai dan dapat meneruskan permainan ular tangga. Berbeda dengan hanya memberikan latihan biasa yang hanya terpaku pada soal dan membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan sehingga membuat proses pembelajaran menjadi bosan.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, sesuai dengan tujuan kurikulum. Besarnya pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi suhu dapat dilihat dari nilai *effect size*. Nilai *effect size* yang diperoleh sebesar 2,21 dengan kategori tinggi. Jika dikonversikan ke dalam tabel O-Z maka diperoleh luas daerah sebesar 0,4861. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga sangat berpengaruh sebesar 48,61% terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Darut Tauhid pada materi suhu.

Tingginya pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar dikarenakan beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media permainan ular tangga, seperti disukai oleh peserta didik, mengulang (mereview) materi, kemasannya mampu menarik perhatian peserta didik, dan menarik perhatian peserta didik untuk termotivasi dalam belajar. Menurut Rahman (2010), penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulan seperti dapat dipergunakan didalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan peserta didik sehingga peserta didik tertarik untuk belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) terdapat selisih rata-rata skor hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dengan menggunakan media permainan ular tangga pada materi suhu di kelas VII SMP Darut Tauhid Sungai Raya yaitu dari nilai untuk *pretest* (sebelum) adalah 40,43 menjadi *posttest* (sesudah) adalah 72,12 dengan selisih rata-rata skornya adalah 29,69; (2) terdapat peningkatan hasil belajar dengan menganalisis hasil skor rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan *N-gain* yaitu 0,53 tergolong sedang; (3) terdapat pengaruh efektifitas hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media ular tangga dengan perhitungan *Effect Size* sebesar 2,21 dan tergolong tinggi serta dipersentasekan dengan tabel distribusi normal diperoleh pengaruh sebesar 48,61%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun untuk pengembangan selanjutnya dapat disarankan beberapa hal, adapun saran-saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu: (1) Disarankan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan media ular tangga pada

materi yang berbeda yang bersifat hafalan; (2) kepada peneliti-peneliti yang ingin melakukan penelitian lanjutan selain melihat hasil belajar, juga melihat aktivitas peserta didik selama melakukan kegiatan pembelajaran; (3) bagi penelitian yang ingin melakukan penelitian serupa, diharapkan lebih memperhatikan peserta didik yang masih kurang berkonsentrasi dalam menyimak penyampaian guru untuk lebih fokus lagi pada saat proses pembelajaran serta memberikan penekanan pada konsep materi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif*. Malang: Gava Media
- Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djamarah. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Husna, A. (2009). *Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas Ketangkasan Dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Kemendikbud. (2013). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Nugrahani, R. (2007). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Mengajar*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- PERMENDIKBUD. (2016). *Himpunan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2016*.
- Sandi. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Zat Adiktif*. **SKRIPSI**, Universitas Tanjungpura Pontianak
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

